

Úvod

Ktulu vzniklo docela dávno a získalo mnoho variant. Toto je překlad z polštiny upravený pro potřeby Farníčka;-) Bude to možná o něco zjednodušené, ale určitě (s výjimkou extrémních situací) je hra zábavnější podle méně lepších pravidel, než dlouhé diskuse o tom, zda pravidla jsou dobrá nebo ne. Proto by za pravidla měl být odpovědný Manitou, který hru řídí a pravidla by neměla být předmětem diskuse všech hráčů.

Souhrn zásad

Ktulu je hra založená na stylu hry "mafie", ale je o hodně víc rozšířena. Každý účastník hraje postavu jednoho z členů městečka Bum bum - City. V radě městečka sedí zástupci jednotlivých skupin s protichůdnými cíli, každý hráč se snaží dosáhnout vítězství jeho skupiny. Manitou režíruje hru, není účastníkem hry, řeší také veškeré spory týkající se pravidel a zajišťuje, aby hra pokračovala hladce. Historií této hry je město Bum bum-City, které může před samotnou hrou představit Manitou:

Indiáni uctívali boha Ktulu, zhotovili si jeho posvátnou sošku z drahých a vzácných kovů. Pak se do Ameriky dostali bílí, Indiány vyplenili a ukradli jim posvátnou sošku. Na místě, kde předtím Indiáni žili, založili městečko Bum bum-City. Soška byla pýchou města a přitahovala turisty. Nicméně, byli tam i lupiči, kteří se rozhodli sošku ukrást a svůj záměr udělali. Hra začíná v noci, během které byla soška odcizena.

Hra zahrnuje tři skupiny - jsou to: obyvatelé města, bandité a Indiáni. Cílem obyvatel je získat zpět sošku. Cílem banditů je odplout do Evropy na jejich lodi s posvátnou soškou. Cílem Indiánů je zabít členy všech ostatních skupin (jako pomsta za své předky). Indiáni mají vlastně podobnou úlohu, jako mají v mafii mafiáni. Hra se hraje v denním cyklu, tj. vyskytující se zde střídání fází "denní" a "noční". Během dne se koná diskuse zakončená prohledáváním a věšením občanů (výběr je podle hlasování). Mohou nastat i souboje. V noci jednotlivci a skupiny pracují tajně před ostatními – všichni sedí tiše se zavřenýma očima a průběh hry řídí Manitou, který vyvolává jednotlivé osoby. Během noci může být účastník zabit, pak se odhalí jeho karta a nezúčastní se další hry. Kromě případů smrti, nelze prokázat svou totožnost.

Přesné cíle skupin

Město vyhraje v době, kdy soška bude oficiálně odhalena. To se může stát:

- 1) při prohledávání rady města
- 2) při jakékoliv smrti vlastníka sošky během dne (ať už v souboji nebo při soudu)
- 3) když šerif odhalí sošku v noci a přežije s ní do rána.

Bandité zvítězí, pokud mohou odplout se sochou. Jejich loď je připravena k vyplutí pouze z určitého bodu hry (obvykle po třetí noci). Může plout pouze v dopoledních hodinách, což znamená, že bandité musí sošku udržet až do rozbřesku dne.

Indiáni chtějí porazit všechny ostatní členy hry, zvítězí, když zůstanou ve hře jenom oni.

Hru může vyhrát pouze jedná skupina. Ve sporných případech rozhoduje Manitou.

Začátek hry

Na začátku hry Manitou rozdává karty (může si zapsat, kdo je kdo, hodně to pomáhá v orientaci), připomene pravidla, a pak začne hru. První noc je nultá noc. Dění v noci probíhá následovně:

Noc

Asi nejdůležitější zásadou noci je mlčení. Nesmí se ani zbytečně mávat rukama či dělat jakékoliv zbytečné pohyby. Rovněž je samozřejmě zakázáno podvádět, díváním se v okamžiku, kdy to není povoleno. Ktulu je, podobně jako mafie, hra založená na tom, že hráči nepodvádí, ačkoli je k tomu více příležitostí než v jakékoliv jiné hře. Avšak podváděním se zkazí celá zábava. Nuže přistupme k tomu, co se děje v noci:

MĚSTO:

- 1) **Probouzí se šerif** – a zamkne ve vězení jednu osobu. Tato osoba se neprobouzí této noci, nemůže se účastnit případné výměny sošky se svou skupinou. Osobu uvězněnou je možno zabít nebo zkontrolovat knězem či šamanem.
- 2) **Probouzí se lékař** – dává ochranu jedné osobě. Tato osoba je chráněna celou noc proti zabití. Lékař nemůže dát dvakrát po sobě ochranu stejné osobě.
- 3) **Dvakrát za hru se může probudit pijan** – jde se opít s jednou osobou. Tato osoba se nemůže vzbudit této noci, nemůže se účastnit případné výměny sošky. Může být však zabita, prohledána atd.

BANDITÉ:

- 1) **Probouzí se všichni bandité**
- 2) **Pokud bandité nemají sošku** – prohledávají jednu osobu. Pokud tato osoba má sošku, přichází zpět do rukou banditů.
- 3) **Bandité se rozhodnou, u koho z nich zůstane soška.** Hlavní slovo má vůdce banditů.
- 4) **Bandité jdou spát.**
- 5) **Jednou za hru se probouzí zloděj** – může prohledat vybranou osobu, jestli tato má sošku, pak jí získává zloděj.

INDIÁNI:

- 1) **Probouzí se Indiáni**
- 2) **Vybírají jednu osobu, kterou chtějí zabít.**
- 3) **Pokud mají sošku, Vybírají další osobu, kterou chtějí zabít.**
- 4) **Pokud ve hře zůstane jenom Samotný Kojot, může zabít další osobu.**
- 5) **Indiáni jdou spát.**
- 6) **Jednou za hru se probouzí šamanka** a podává někomu otrávené bylinky. Osoba, která je snědla se probouzí druhý den nazelenalá a umírá.

PRVNÍ NOC JE TZV. NULTÁ NOC, DĚJÍ SE JEN VYBRANÉ VĚCI, A TO:

- 1) **Probouzí se kněz** – vyzpovídá jednu osobu, doví se, jakou má kartu a daná osoba se doví, kdo je knězem.
- 2) **Probouzí se bandité** – Domlouvají se, kdo z nich bude držet sošku.
- 3) **Probouzí se podvodník** – Ukazuje na jednu osobu, tato osoba nesmí během dne ani noci jakkoli vystupovat proti podvodníkovi. Nesmí namlouvat pro jeho zabití, nesmí pro něho hlasovat.
- 4) **Probouzejí se a poznávají se Indiáni**

Rozpis osob

MĚSTO:

- 1) **Šerif** – pokud šerif žije, je možné odmítnout souboj. Šerif každou noc uvrhne do vězení jednu osobu. Pokud tato osoba má sošku, získává ji šerif. Pokud šerif přežije se soškou až do rána, vítězí město.
- 2) **Dobry kovboj** – Nemůže prohrát v souboji. Výjimkou je, pokud se v souboji střetne se špatným kovbojem. Pak souboj probíhá jako rovný boj.
- 3) **Kněz** – Probouzí se nultou noc a vyzpovídá jednu osobu, doví se, jakou má kartu a daná osoba se doví, kdo je knězem.
- 4) **Lékař** – Každé noci může dát někomu ochranu. Osoba s ochranou nemůže být zabitá této noci. Lékař nemůže dát ochranu dvakrát po sobě stejné osobě.
- 5) **Pijan** – Dvakrát za hru se může jít opít s jednou osobou. Tato osoba se neprobouzí této noci, avšak může být zabitá, prohledána atd.

BANDITÉ:

- 1) **Velitel** – má hlavní slovo při předávání sošky nebo při výběru osoby k prohledání během noci.
- 2) **Špatný kovboj** – totéž, co dobrý kovboj.
- 3) **Podvodník** – Nultou noc si vybírá osobu, která v průběhu hry nemůže nic udělat proti němu.
- 4) **Zloděj** – Jednou za hru může prohledat jednu osobu. Pokud tato osoba má sošku, získává ji zloděj.

INDIÁNI:

- 1) **Náčelník** – má hlavní slovo při rozhodování o zabití osob a při předávání sošky.
- 2) **Šamanka** – jednou za hru může někoho otrávit bylinkama.
- 3) **Samotný kojot** – pokud ve hře zůstane jako jediný z Indiánů, může navíc zabít další osobu.